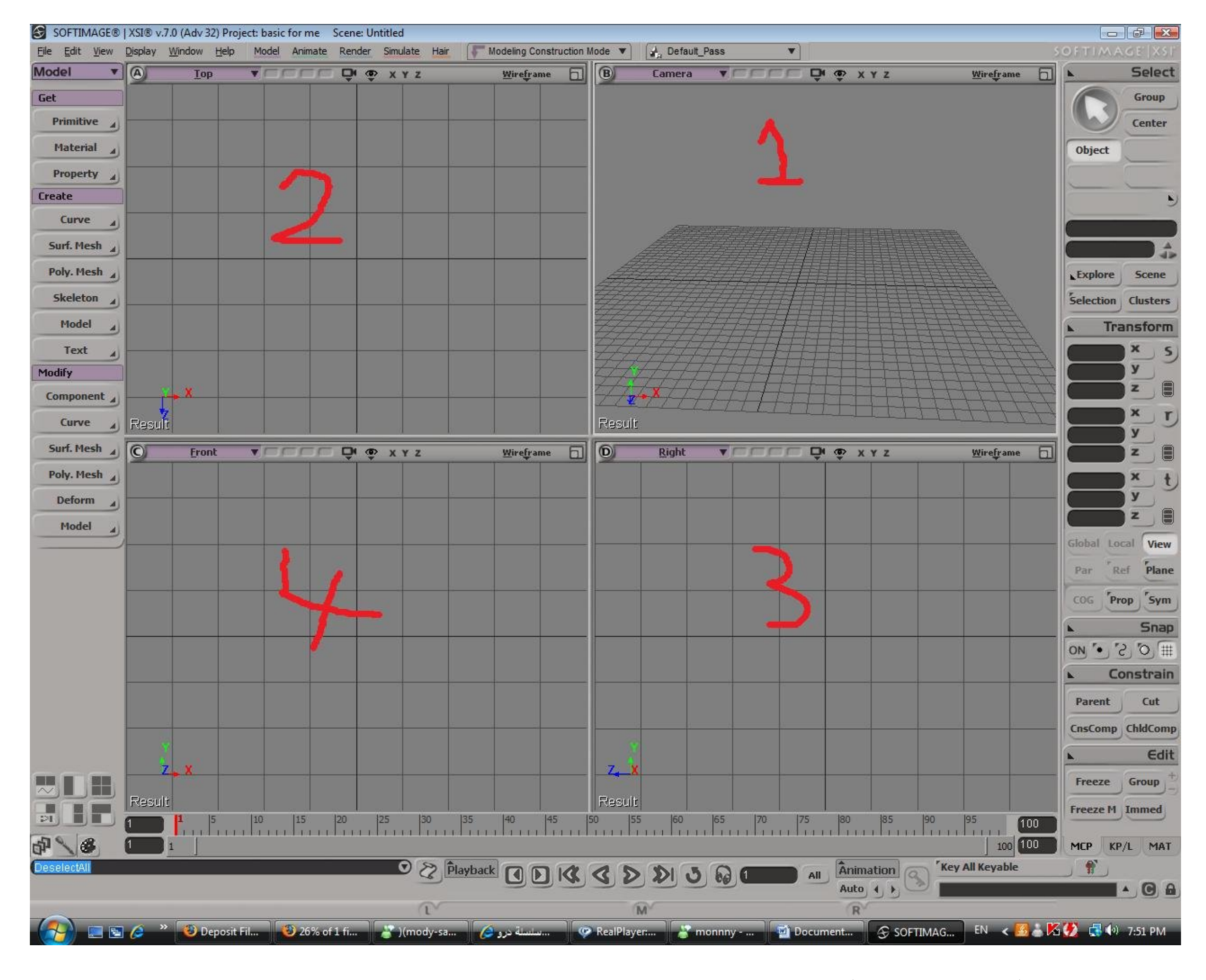
بسم الله نبدأ



هناك اربع نوافذ فى الواجهه

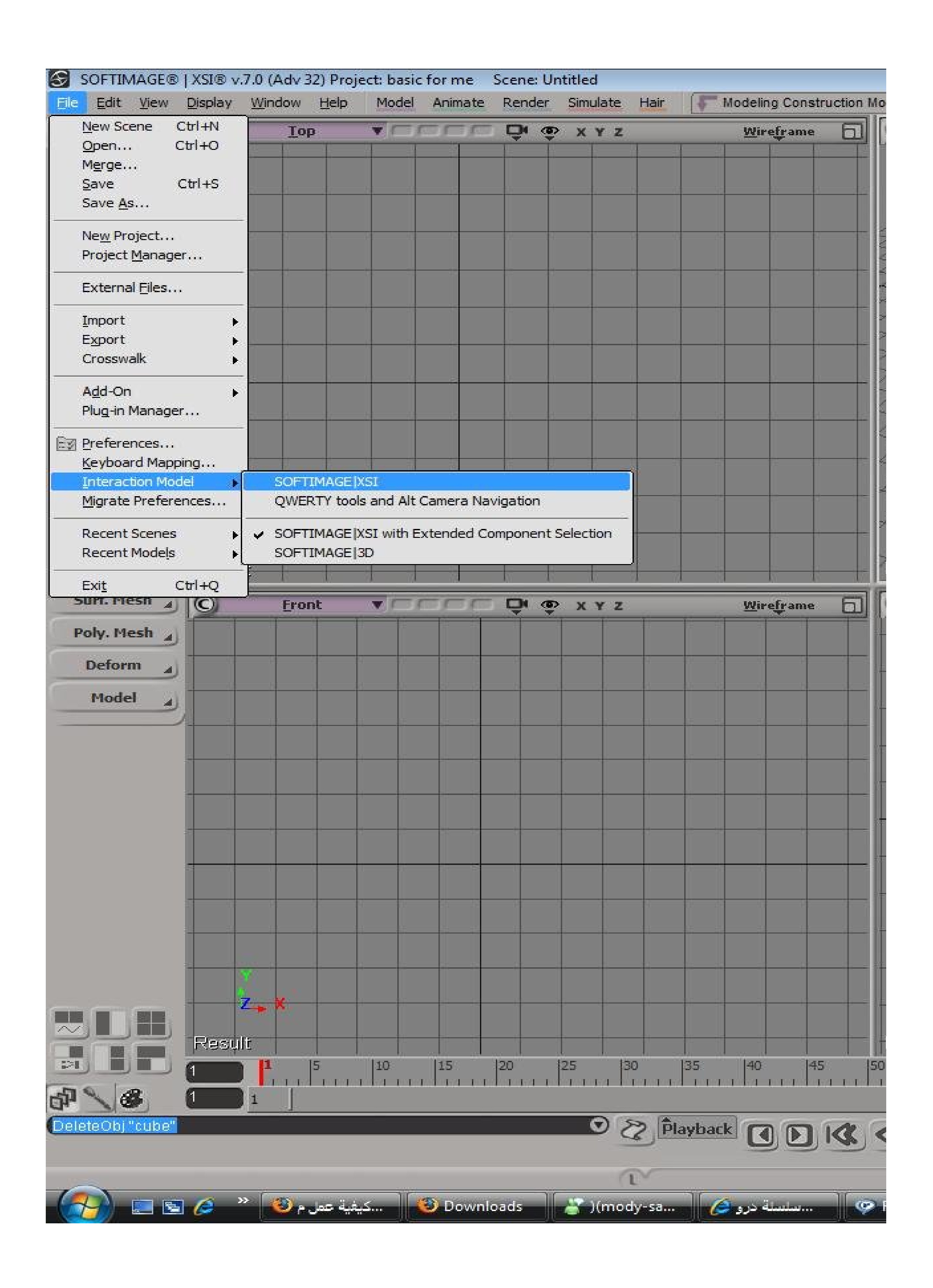
1-نافذة ثلاثية الابعاد لرؤيت الشكل النهائى للمجسم و للعلم تعد من اصعب مساقط العمل فى مرحلة الموديلنج على الاقل من وجهة نظرى

2-نافذة ثنائية البعد لروئية المجسم من فوق و تدعى مسقط افقى

3-مسقط ثنائى البعد للنظر من الجانب الايمن

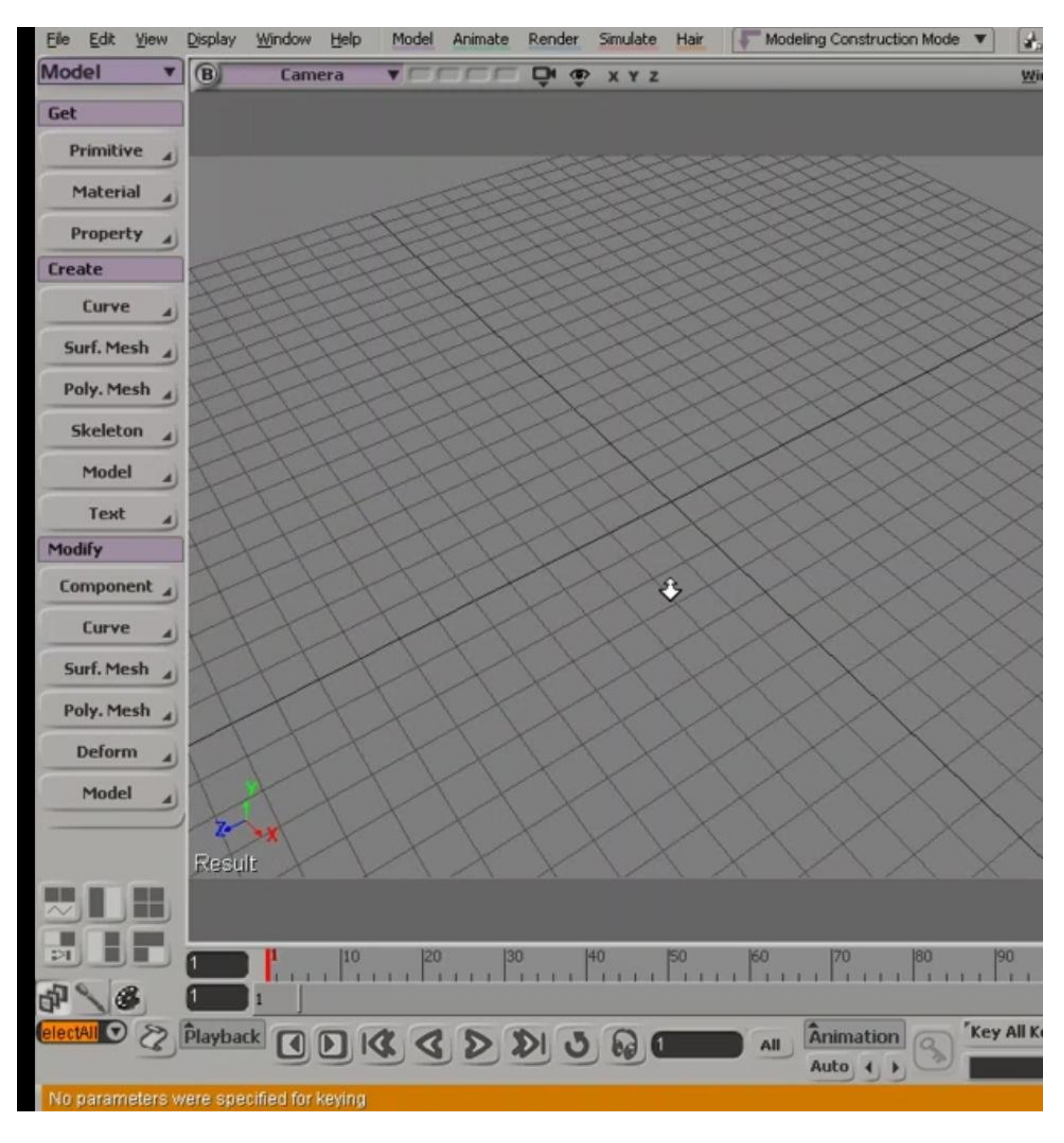
4-مسقط ثنائى البعد للنظر من الجانب الايسر

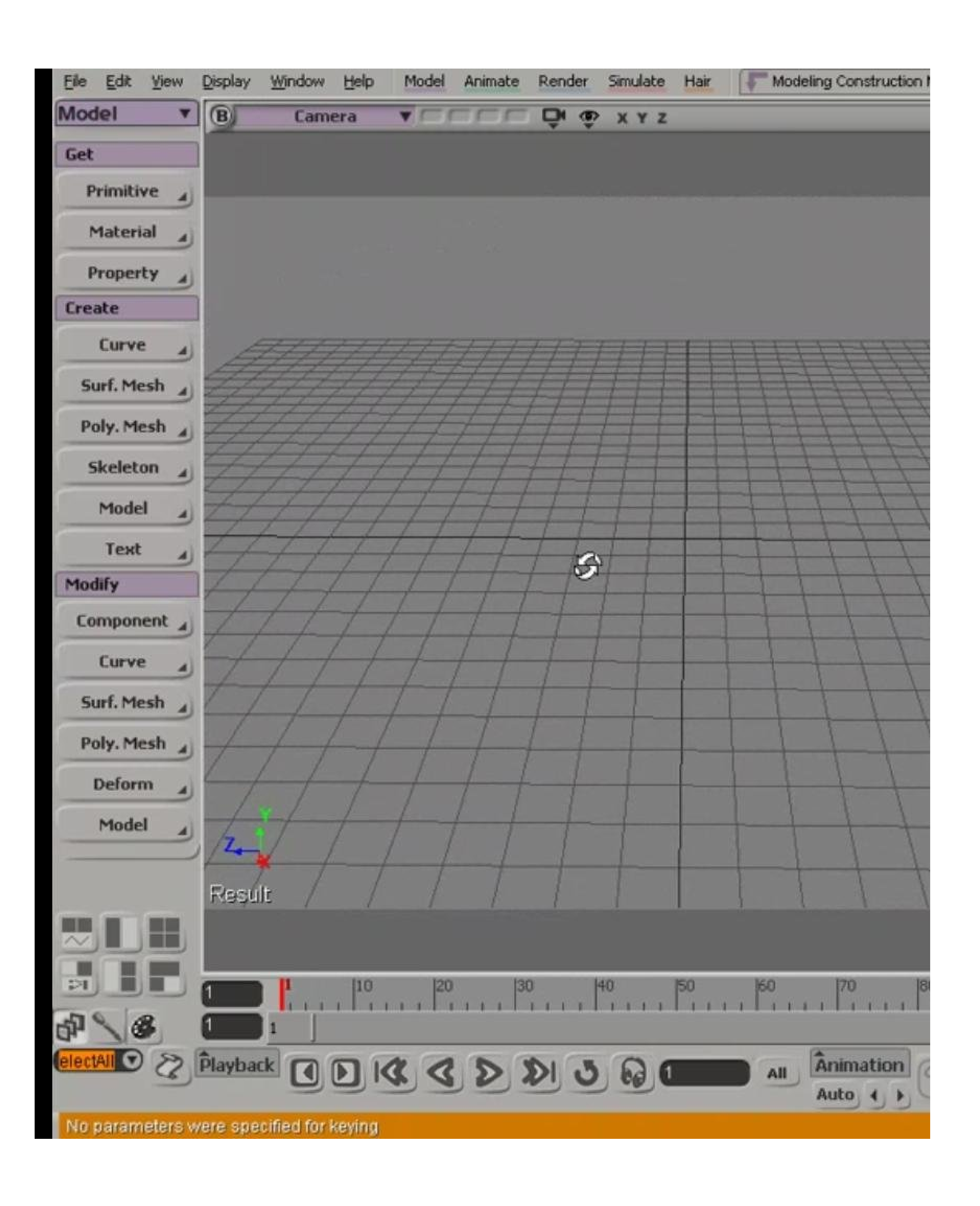
و حتا لا يكون هناك فرق فى الشرح نجعل البرنامج فى وضعة الخاص و ليس العام هكذا

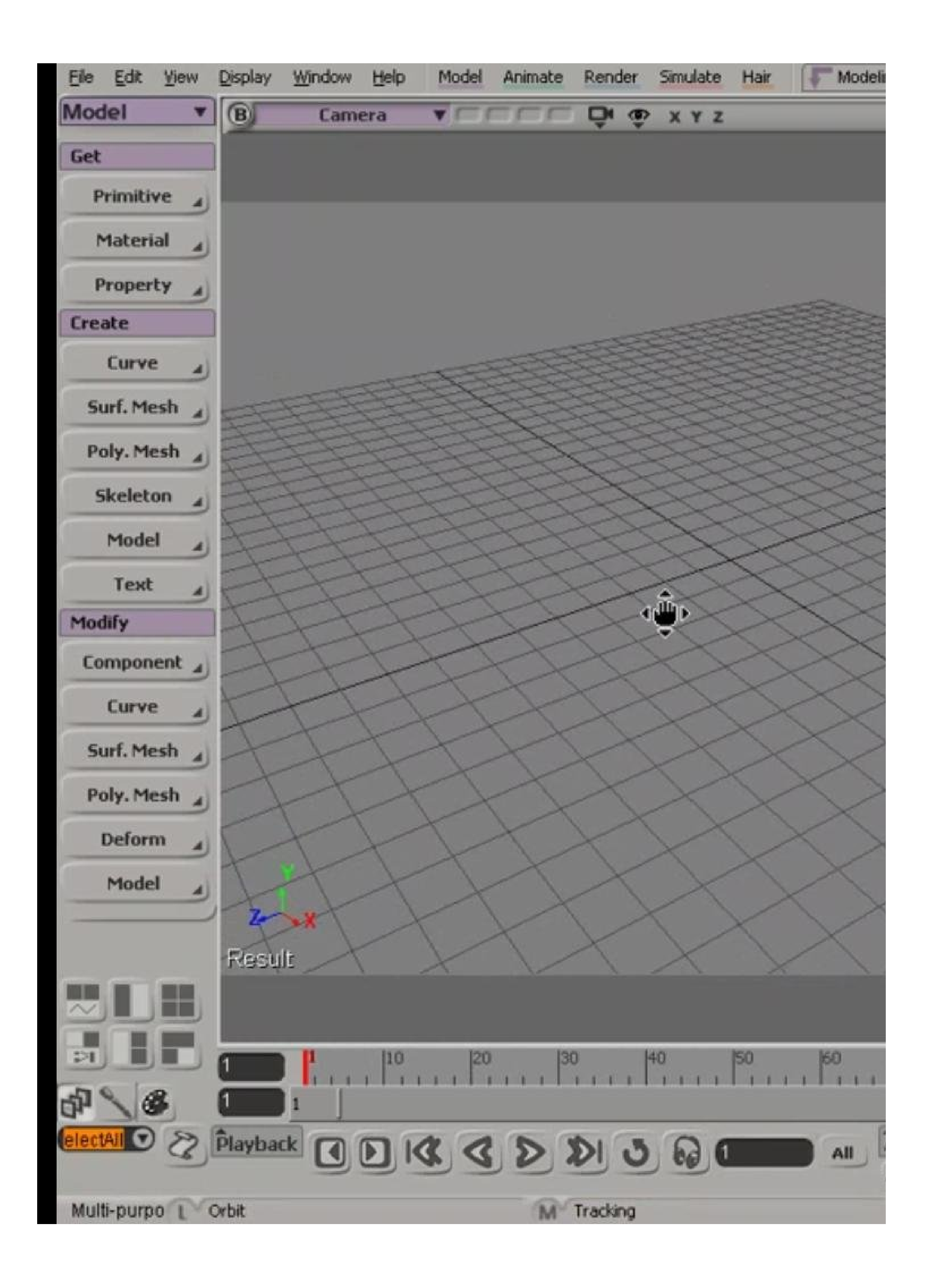

SOFTIMAGE® | XSI® v.7.0 (Adv 32) Project: basic for me Scene: Untitled
File Edit View Display Window Help Model Animate Render Simulate Hair
Modeling Construction Mo
New Scene Ctrl+N
Open... Ctrl+O
Merge...
Save Ctrl+S
Save As...
New Project...
Project Manager...
External Files...
Import
Export
Crosswalk
Add-On
Plug-in Manager...
Preferences...
Keyboard Mapping...
Interaction Model
Migrate Preferences...
Recent Scenes
Recent Models
Exit Ctrl+Q
SOFTIMAGE|XSI
QWERTY tools and Alt Camera Navigation
SOFTIMAGE|XSI with Extended Component Selection
SOFTIMAGE|3D
Top
Wireframe
Front
Poly. Mesh
Deform
Model
Result
DeleteObj "cube"
Playback
Downloads

هناك 3 اشكال للحركة داخل المسقط الثلاثى البعد التقريب و البعد من المجسم و تتم عن طريق S و الزر الضغط على

الاوسط للموس و ذلك للتقريب و يتحول المؤشر الى شكل سهم و تتم العملية عن طريق تحريك الموس للامام او للخلف و للدوران الضغط على الزر الايمن للموس بدل الاوسط و يظهر على شكل سهمين خلف بعض على شكل دائرة و الزر الايسر للحركة و يظهر على شكل يد و صور الاشكال بالترتيب



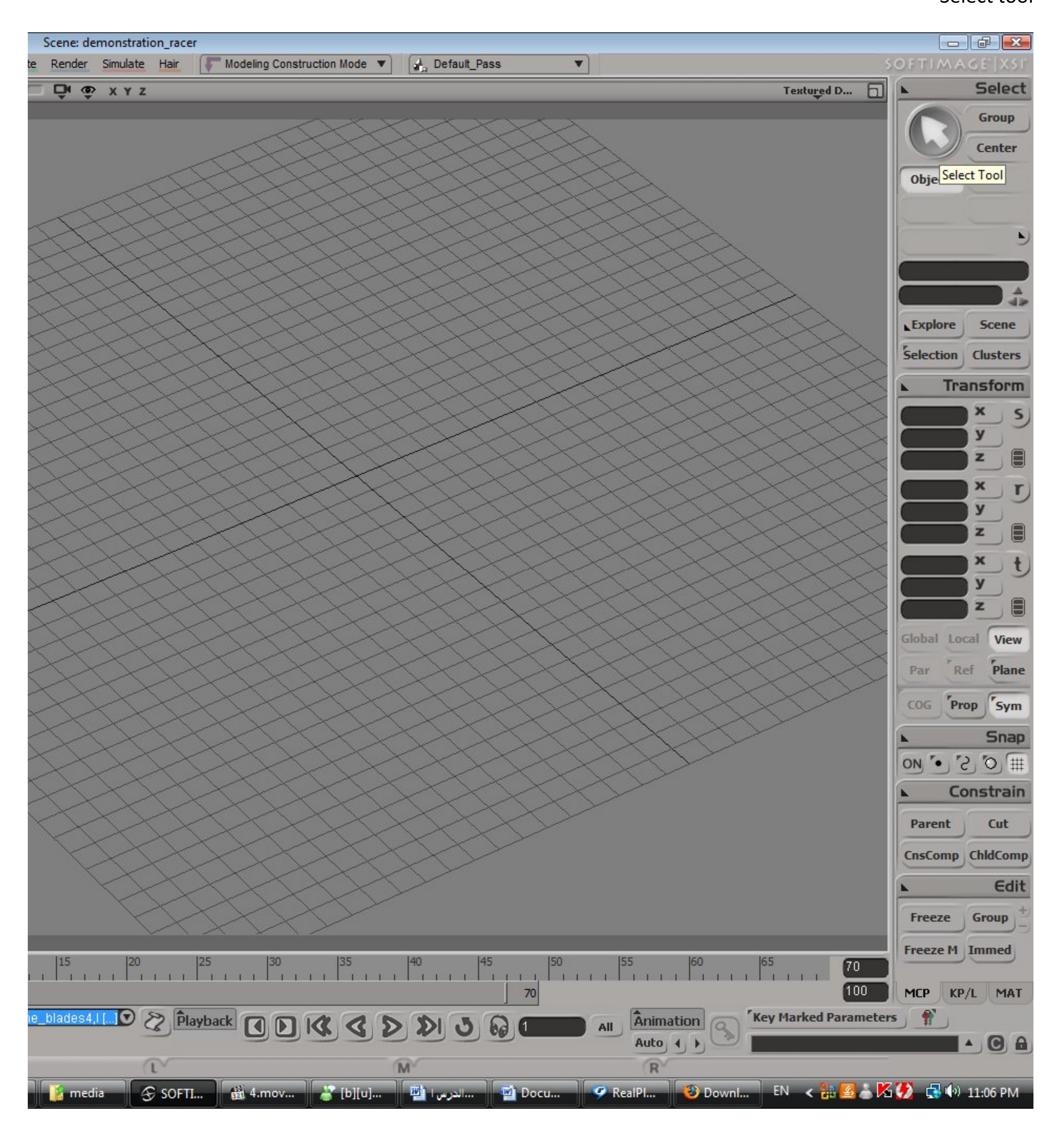

File Edit View Display Window Help Model Animate Render Simulate Hair
Modeling Construction
Model
Camera
X Y Z
Get
Primitive
Material
Property
Create
Curve
Surf. Mesh
Poly. Mesh
Skeleton
Model
Text
Modify
Component
Curve
Surf. Mesh
Poly. Mesh
Deform
Model
Result
Playback
All
Animation
Auto
No parameters were specified for keying



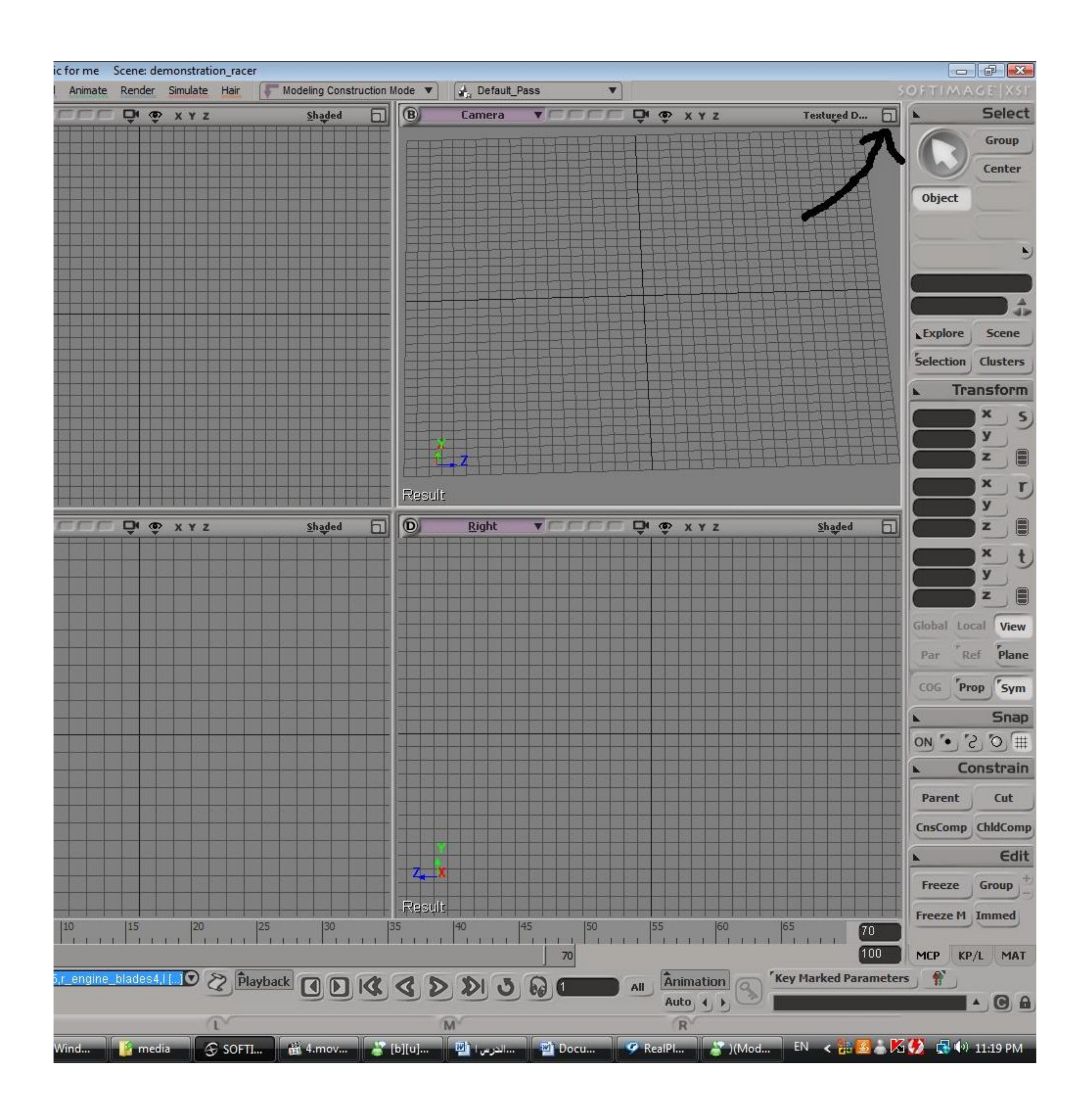
File
Edit
View
Display
Window
Help
Model
Animate
Render
Simulate
Hair
Model
Camera
X Y Z
Get
Primitive
Material
Property
Create
Curve
Surf. Mesh
Poly. Mesh
Skeleton
Model
Text
Modify
Component
Curve
Surf. Mesh
Poly. Mesh
Deform
Model
Result
electAll
Playback
All
Multi-purpo
Orbit
Tracking

ملحوظة:عند الدغط على s مرة واحد يتحول دون الضغط على الموس يتحول المؤشر الى دائرة و عند تركة نستطيع استخدام اى حركة من حركات الموس دون اللجوء للضغط علية هذا فى حالة وجوب استخدام اكثر من حركة للموس و لارجاعة نضغط على السهم

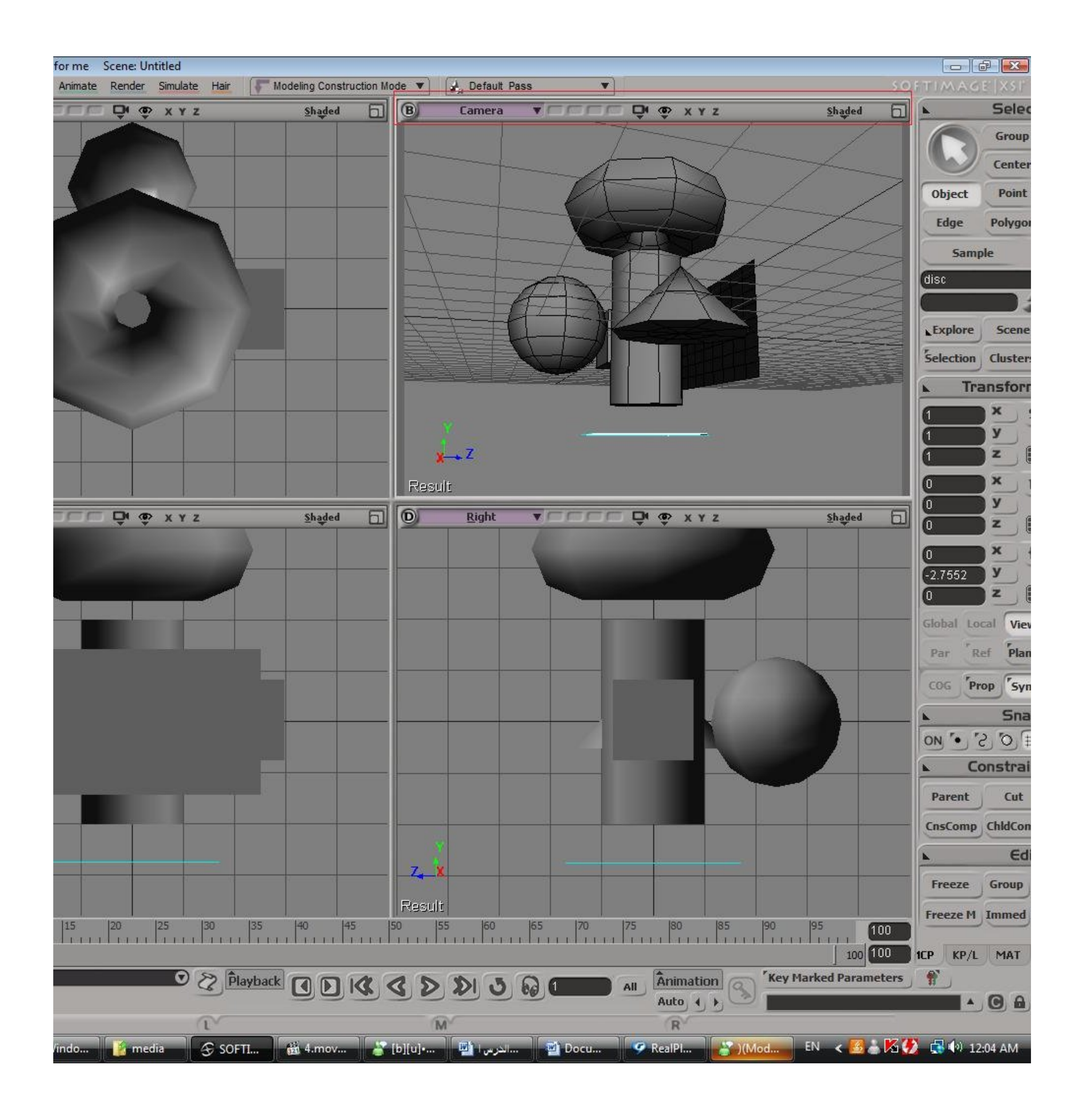
Select tool



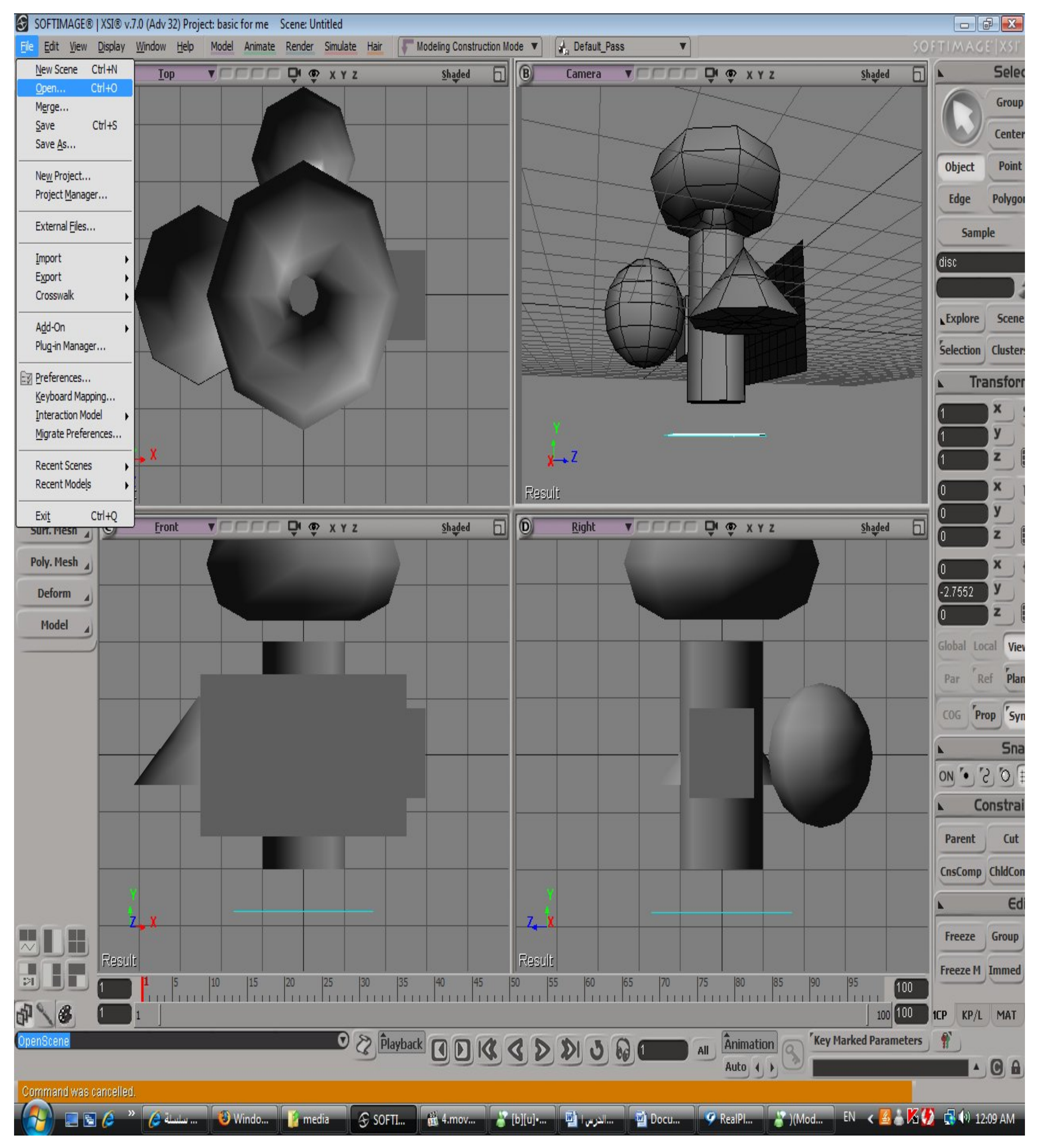
لتكبير مسقط معين هناك 3 طرق اما وضع الموئشر داخل المسقط المراد او الضغط على المربع الصغير اعلى المسقط



الطريقة الثالثة هى الطريقة المعتادة الوقوف على حافة المسقط و نبدا بالشد الان ننتقل لشرح قوائم المسقط



نفتح الملف المرفق كما فى الصورة و نختار الملف المرفق

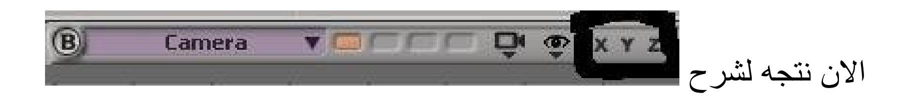


نبدا بالاربع مربعات دول ضع

الكاميرا فى اى وضع و اضغط بالزر الاوسط للموس و سوف تجد التغير الاتى

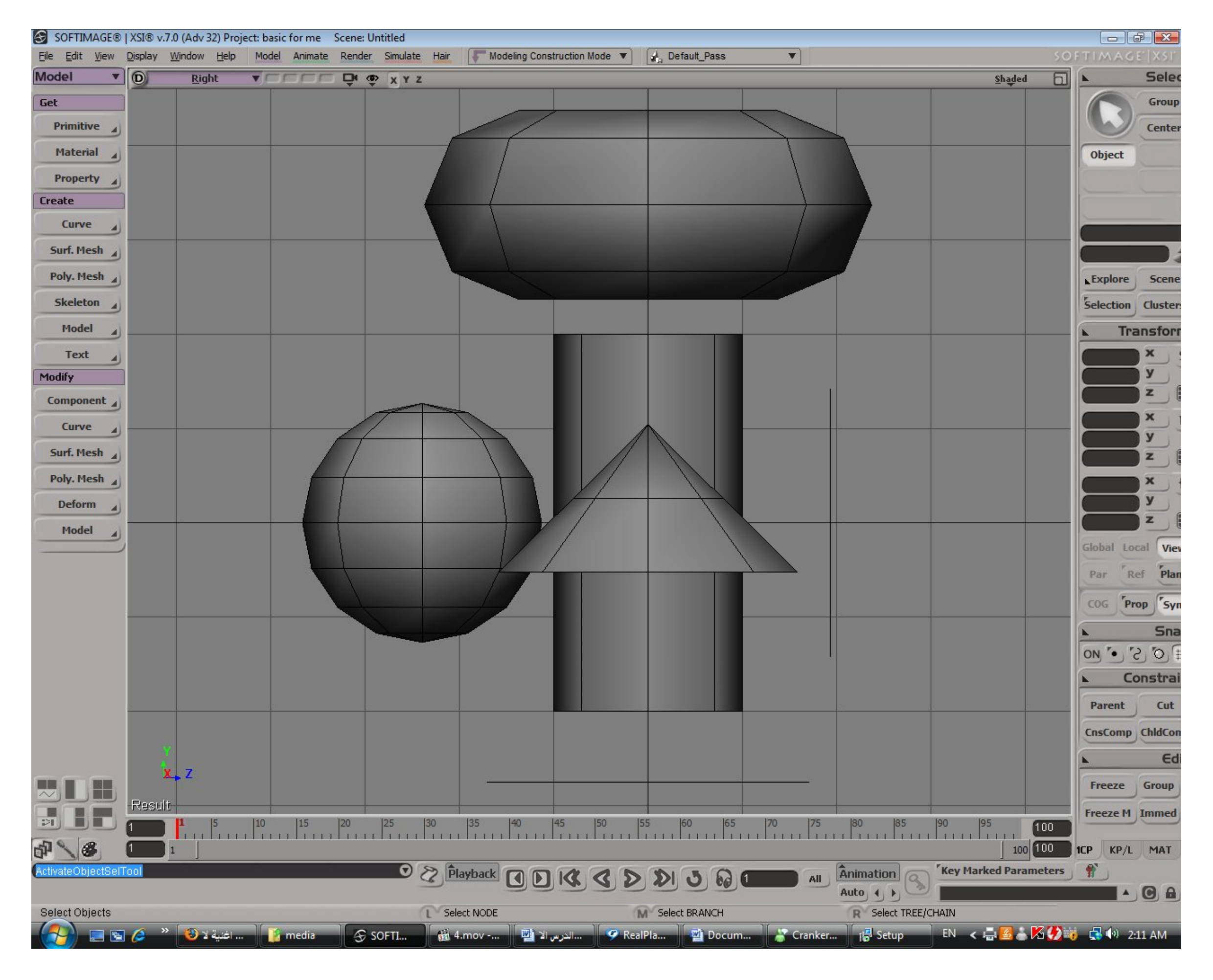
الان غير الكاميرا الى ات اجاه و

اضغط عليى بالزر الايسر للموس و انتظر المفاحئة لالغائها الضغط عليها بالزر الايمن للموس

الان نتجه لشرح 

نكبر اى مسقط و ليكن right

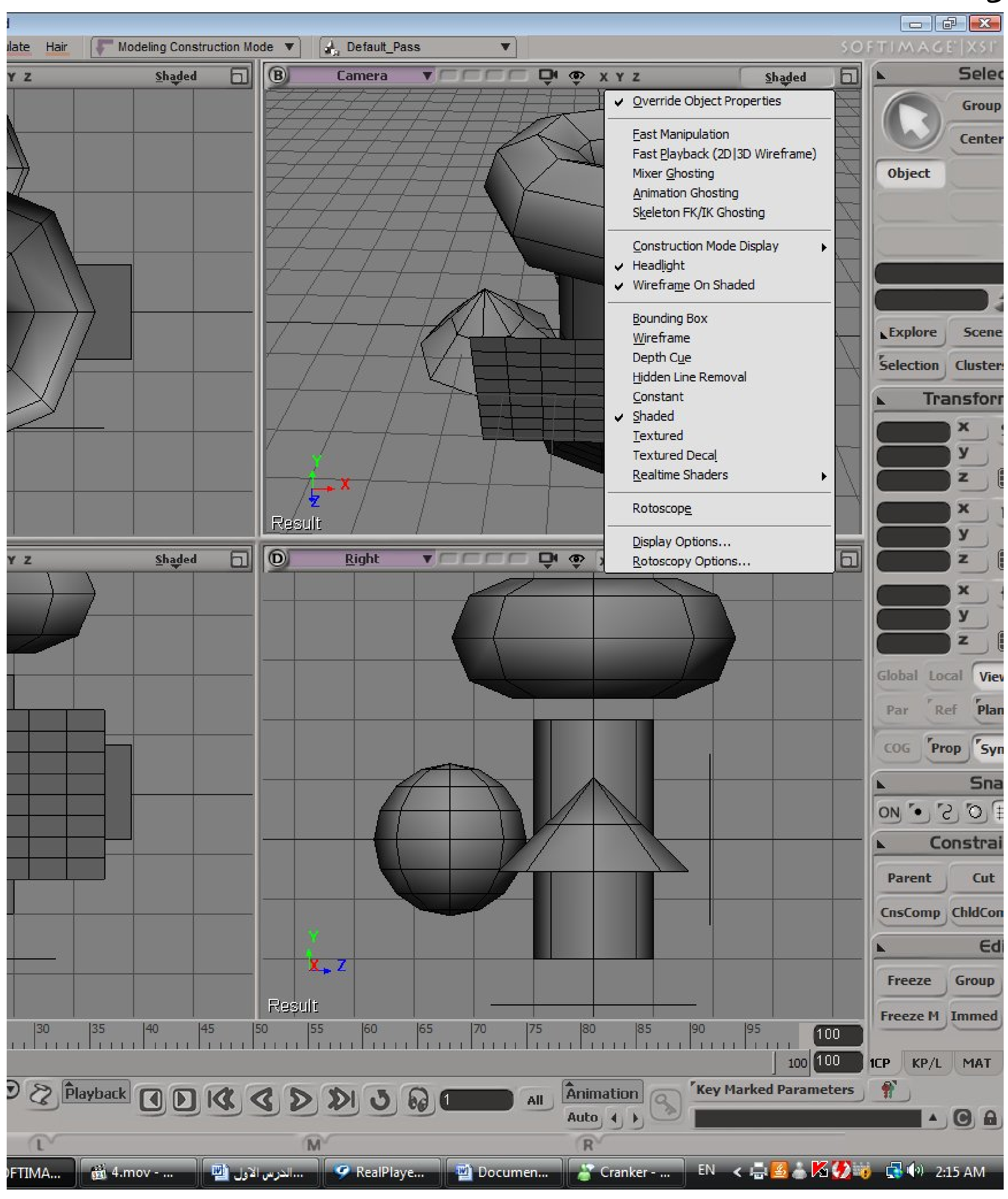
جرب تضغط بالزر الايمن على اى واحد و ليكن x



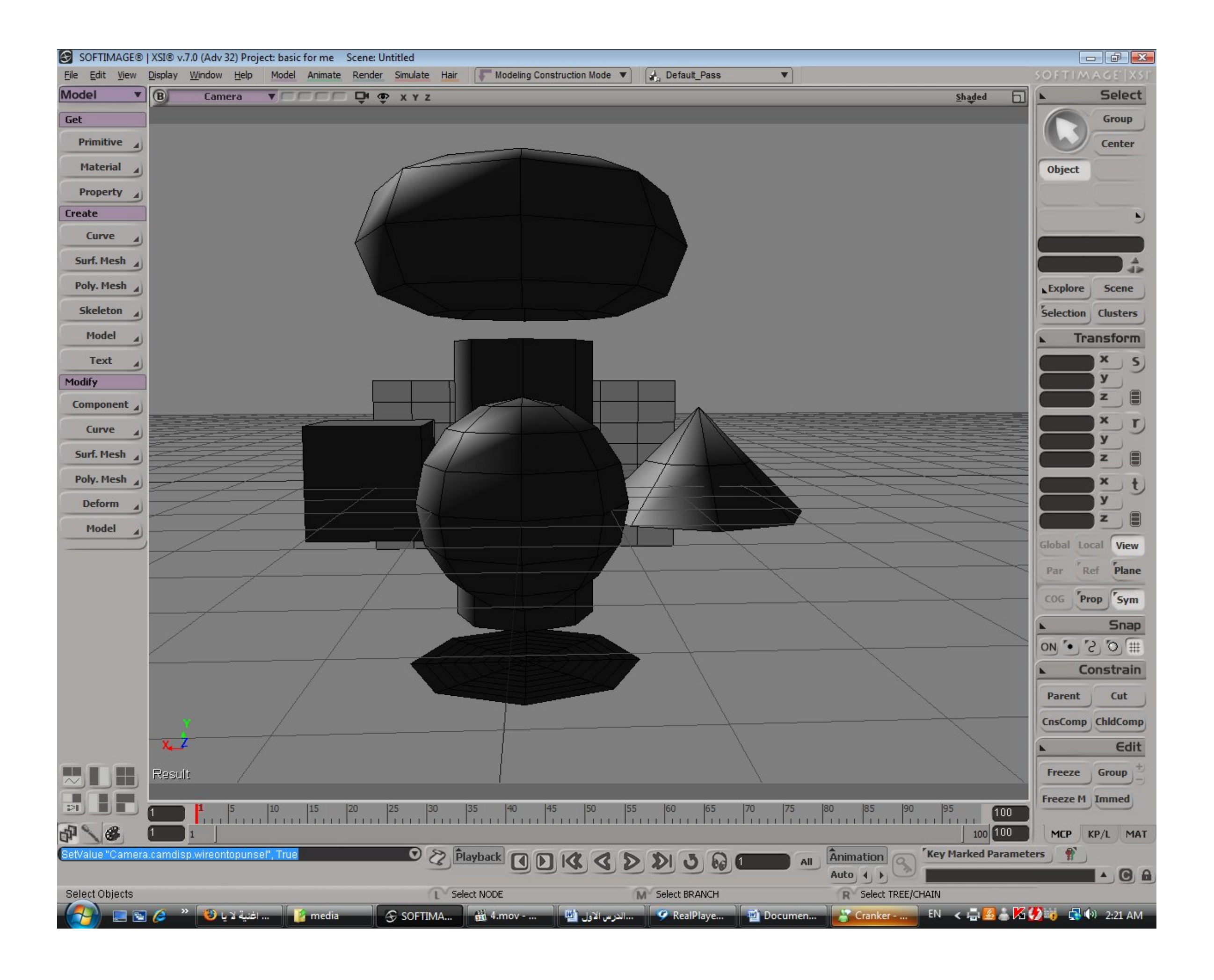
الجهه الاخرى من الشكل جرب الضغط على اى واحد بالزر الايمن و الايسر

ننتقل لشرحة القائمة

ئ

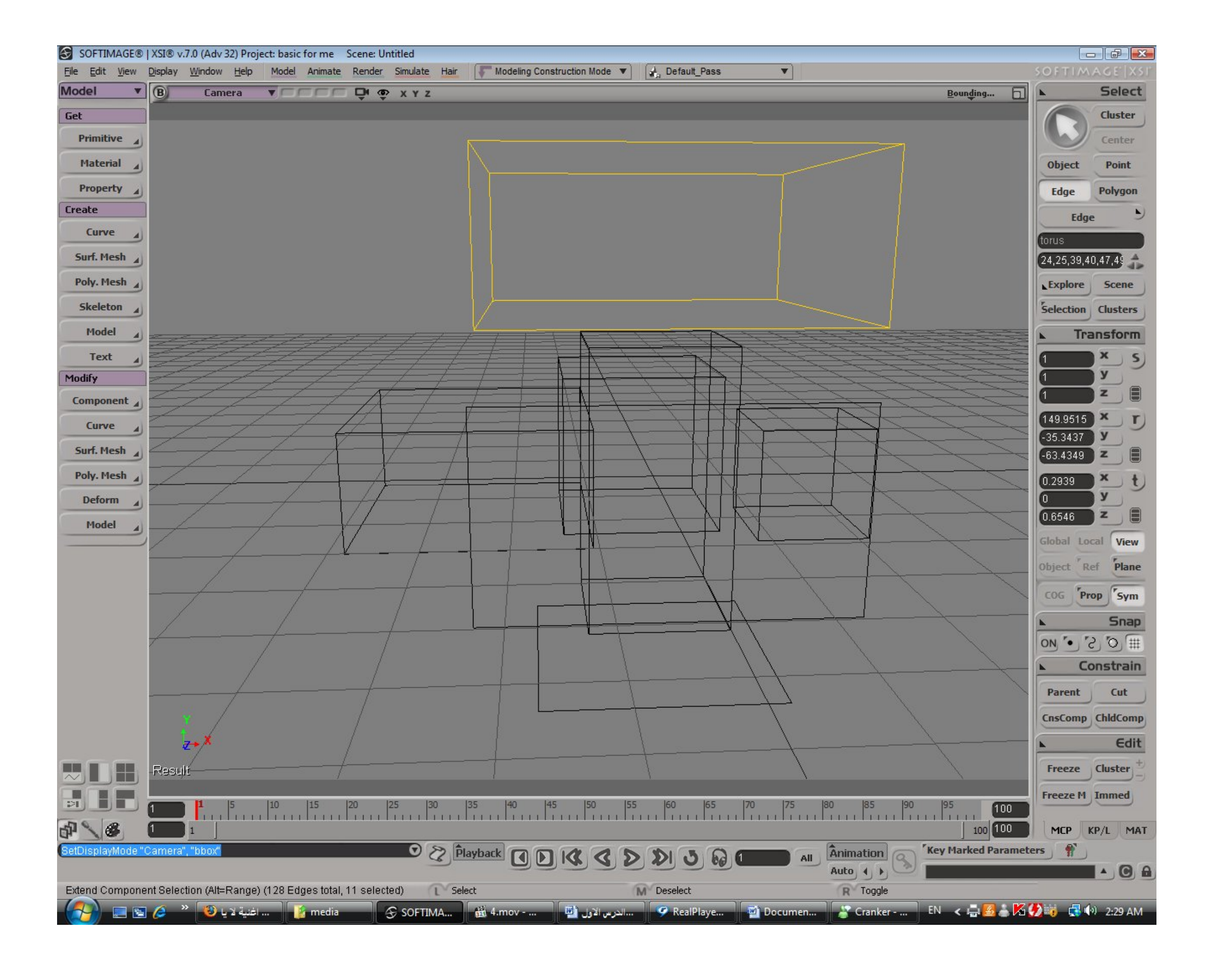


نبدا head light الى فوقو خلال الدورة انظر فى المسقط الثلاثى و اضغط على head light الشكل بقى ضلمة من الخلف و من الجنب و من تحت صورة من الخلف

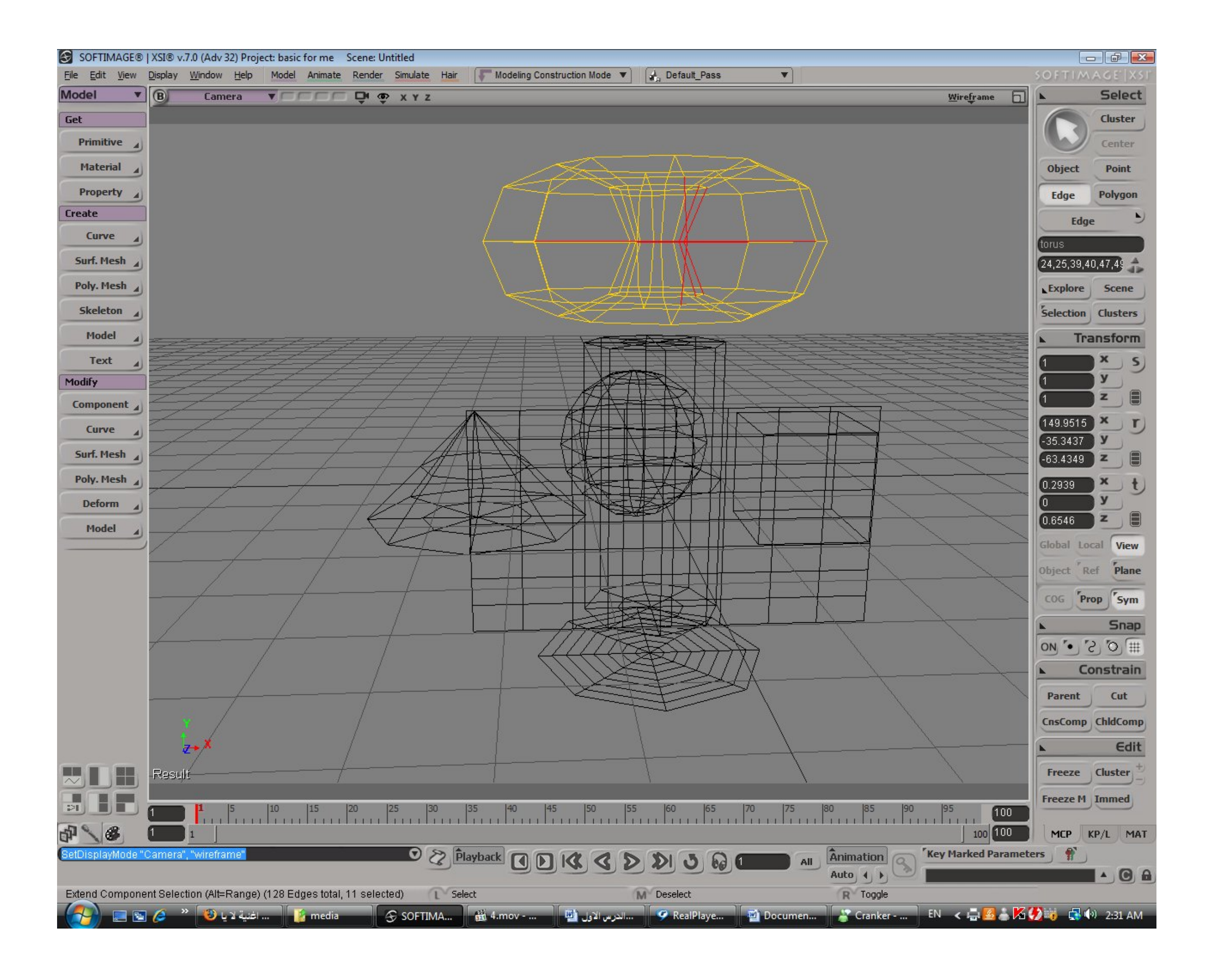


ماذا حدث ؟ ال head light يقوم بصنع نور افتراضى لتحسين الرؤية خلال المدلينج لكن مبيظهرش فى الرندر

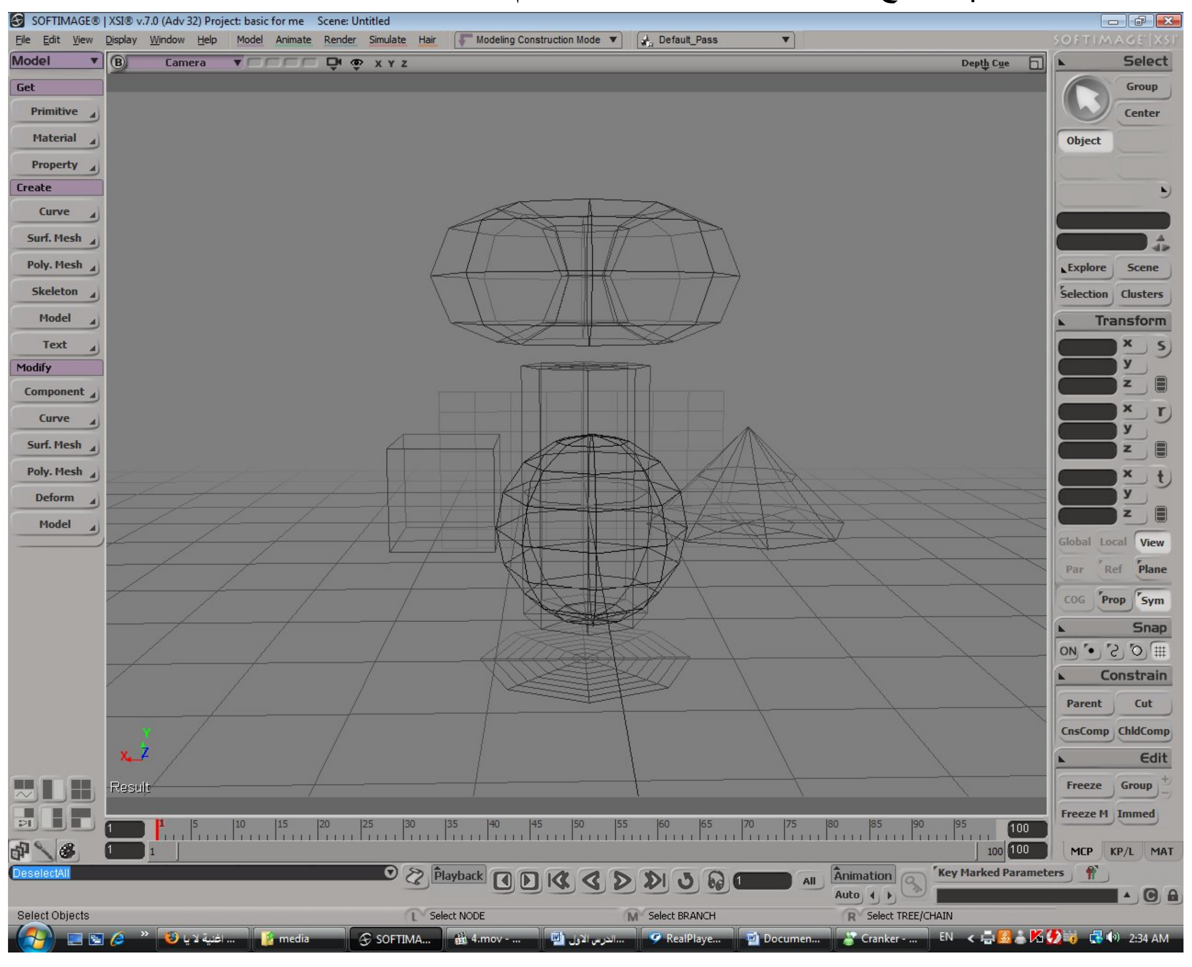
ننتقل الى wire frame on shaded بيظهر ال edges الخاصة للشكل دون اختيارة لانة يظهرة لكل الامجسمات و هى فى حالتها مش wire frame ننتقل الى bounding box و هذا الامر يحول جميع المجسمات الى مكعبات مفرغة



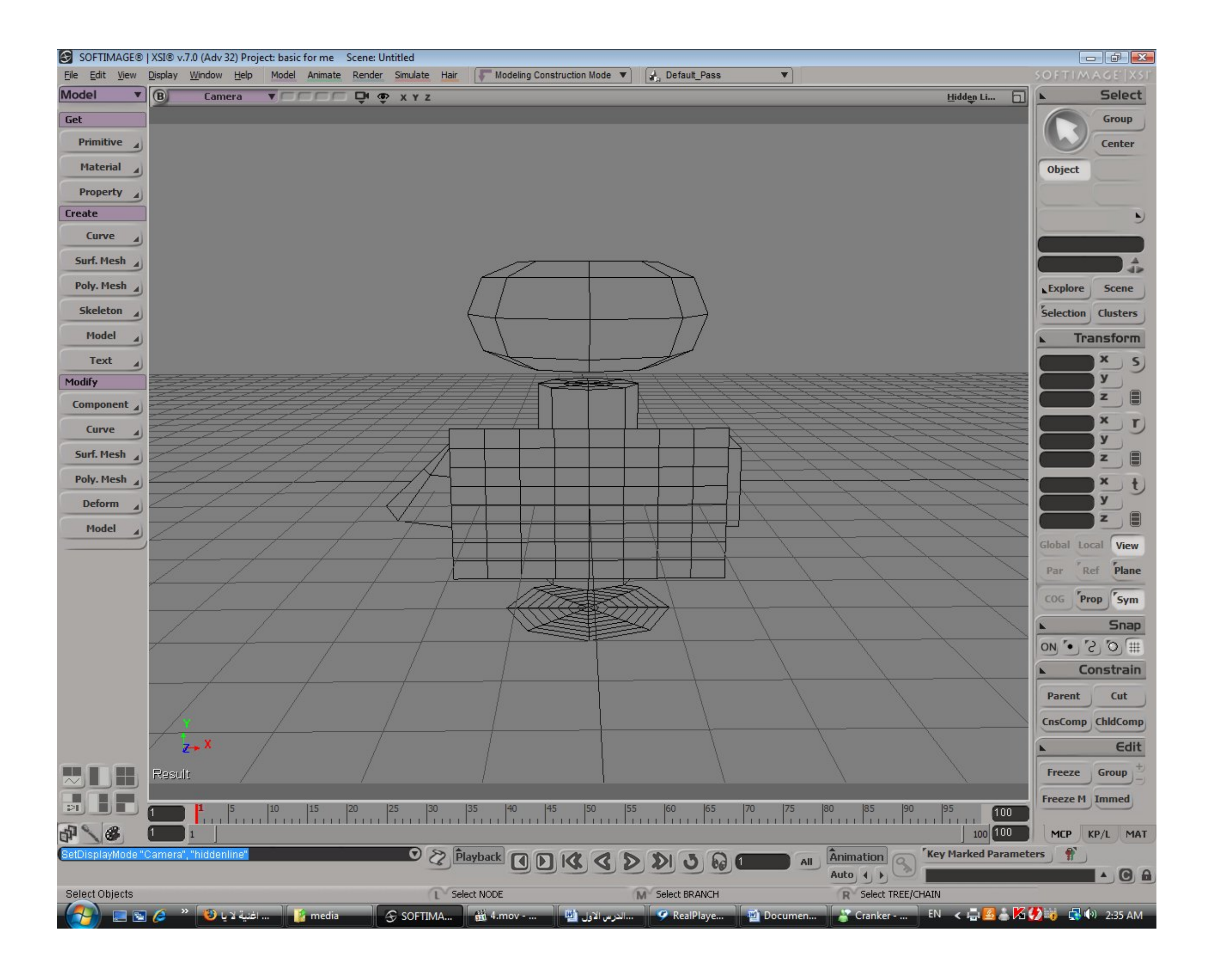
ننتقل الى الامر wire frame يظهر الedges مفرغة دون اظهار الشكل


SOFTIMAGE® | XSI® v.7.0 (Adv 32) Project: basic for me Scene: Untitled
File Edit View Display Window Help Model Animate Render Simulate Hair
Modeling Construction Mode
Default_Pass
Model
Get
Primitive
Material
Property
Create
Curve
Surf. Mesh
Poly. Mesh
Skeleton
Model
Text
Modify
Component
Curve
Surf. Mesh
Poly. Mesh
Deform
Model
Camera
X Y Z
Wireframe
Result
Select
Cluster
Center
Object
Point
Edge
Polygon
Edge
torus
Explore
Scene
Selection
Clusters
Transform
149.9515
-35.3437
-63.4349
0.2939
0.6546
Global
Local
View
Object
Ref
Plane
COG
Prop
Sym
Snap
ON
Constrain
Parent
Cut
CnsComp
ChldComp
Edit
Freeze
Cluster
Freeze M
Immed
MCP
KP/L
MAT
SetDisplayMode "Camera", "wireframe"
Playback
All
Animation
Auto
Key Marked Parameters
Extend Component Selection (Alt=Range) (128 Edges total, 11 selected)
Select
Deselect
Toggle
media
SOFTIMA...
4.mov - ...
RealPlaye...
Documen...
Cranker - ...
EN
2:31 AM

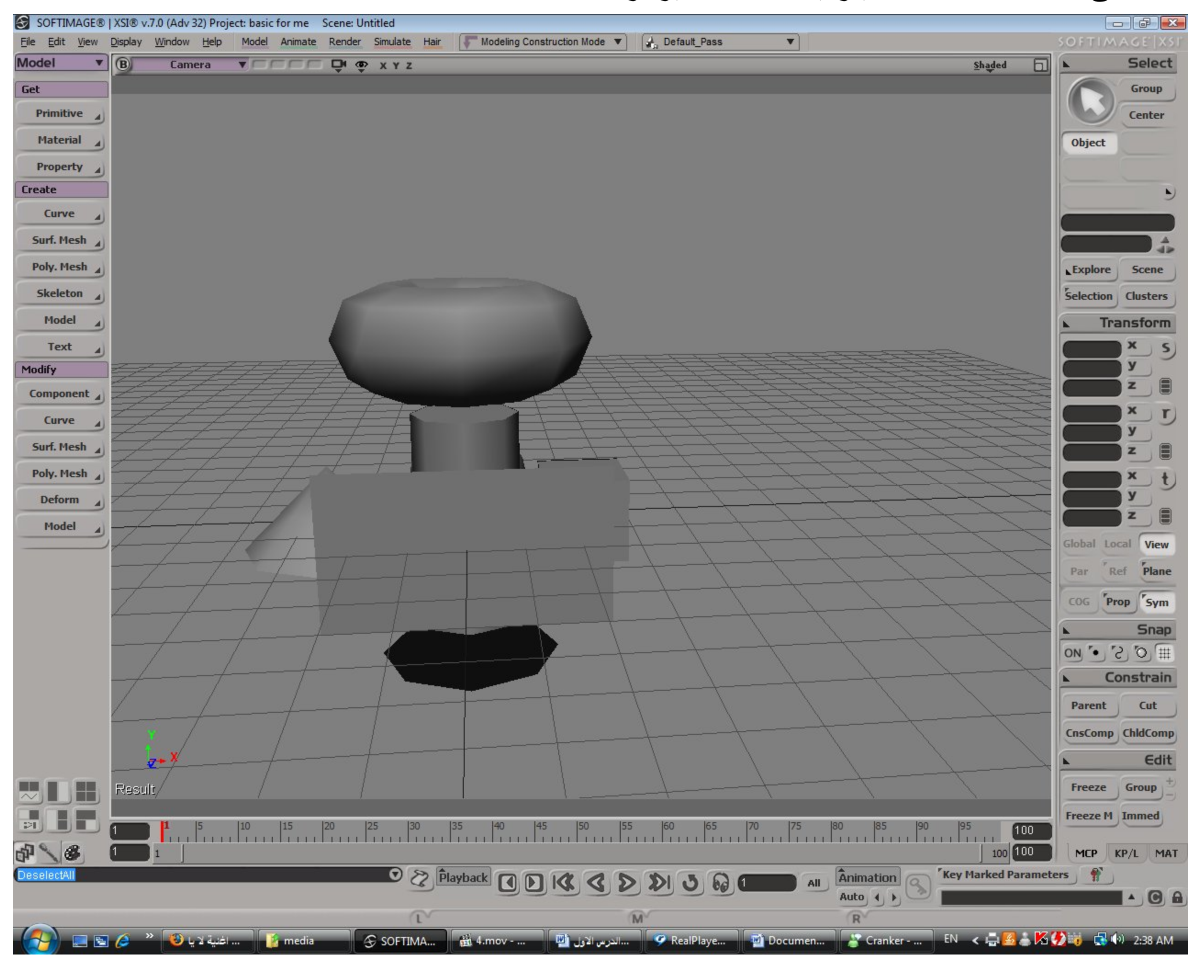
ننتقل الى depth cue يجع الاشكال شفافة تدريجيا من الامام



ننتقل الى hidden line removal و دة بيلغى جميع الاكساءات حتى الاكساء الافتراضى للبرنامج


SOFTIMAGE® | XSI® v.7.0 (Adv 32) Project: basic for me Scene: Untitled
File Edit View Display Window Help Model Animate Render Simulate Hair
Modeling Construction Mode
Default_Pass
Model
Get
Primitive
Material
Property
Create
Curve
Surf. Mesh
Poly. Mesh
Skeleton
Model
Text
Modify
Component
Curve
Surf. Mesh
Poly. Mesh
Deform
Model
Camera
Hidden Li...
Result
Select
Group
Center
Object
Explore
Scene
Selection
Clusters
Transform
Global
Local
View
Par
Ref
Plane
COG
Prop
Sym
Snap
ON
Constrain
Parent
Cut
CnsComp
ChldComp
Edit
Freeze
Group
Freeze M
Immed
MCP
KP/L
MAT
SetDisplayMode "Camera", "hiddenline"
Playback
All
Animation
Auto
Key Marked Parameters
Select Objects
Select NODE
Select BRANCH
Select TREE/CHAIN
media
SOFTIMA...
4.mov - ...
RealPlaye...
Documen...
Cranker - ...
EN
2:35 AM

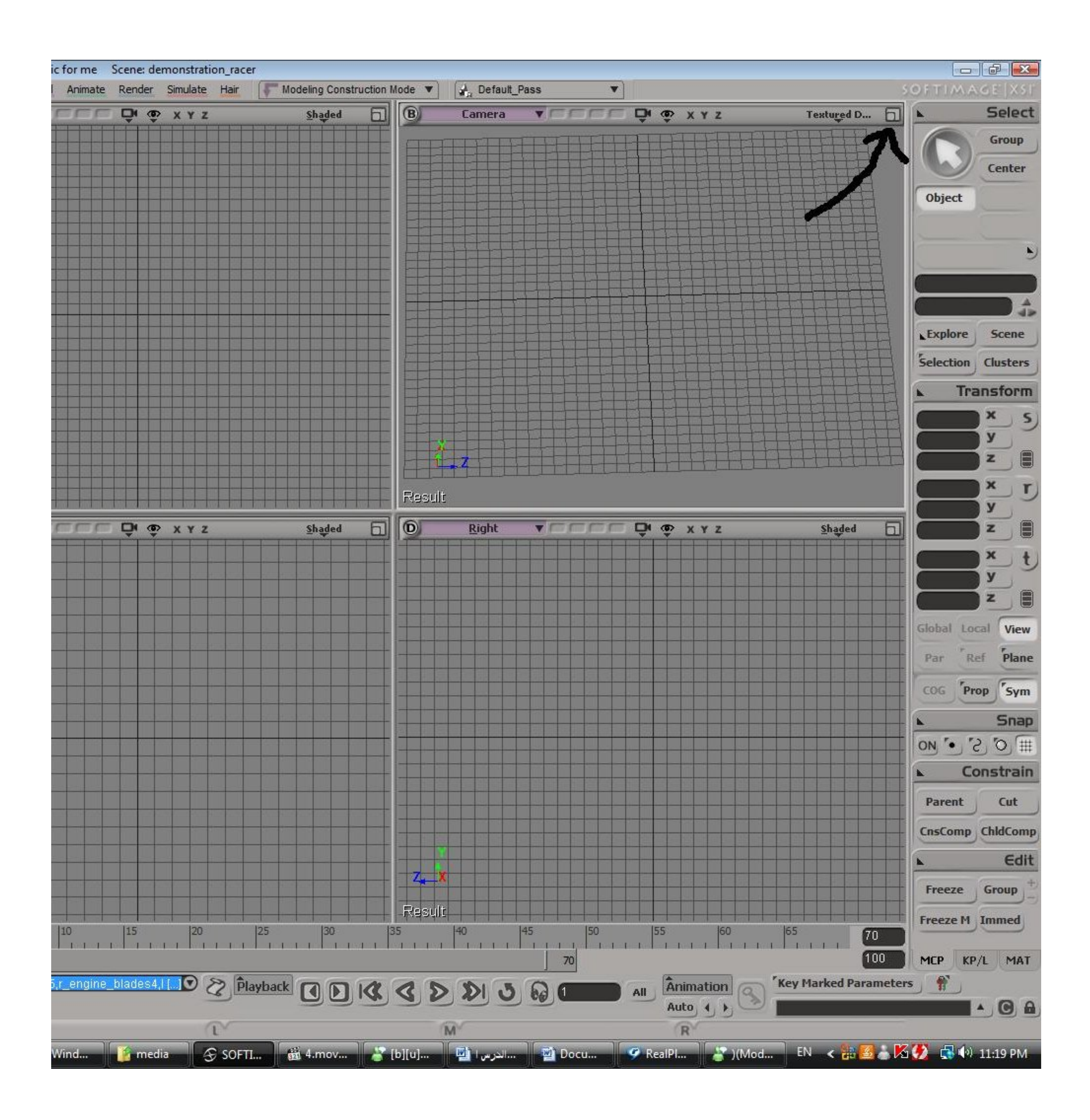
ننتقل الى shaded هذا الاختيار يجعل الشكل يزهر كاملا



ملحوظة:لتفعيل wire frame on shaded يجب ان يكون امر shaded مفعل

باقى الاختيارات اثناء الدوءة

مربع التكبير اضغط علية بالزر الايمن و جرب حميع الاختيارات فى القائمة سهله


ic for me Scene: demonstration_racer
Animate Render Simulate Hair
Modeling Construction Mode
Default_Pass
SOFTIMAGE|XSI
Shaded
Camera
Textured D...
Select
Group
Center
Object
Explore
Scene
Selection
Clusters
Transform
Result
Right
Global Local View
Par Ref Plane
COG Prop Sym
Snap
ON
Constrain
Parent
Cut
CnsComp
ChldComp
Edit
Freeze
Group
Freeze M
Immed
MCP KP/L MAT
Playback
Animation
Auto
All
Key Marked Parameters
11:19 PM

تم بحمد الله